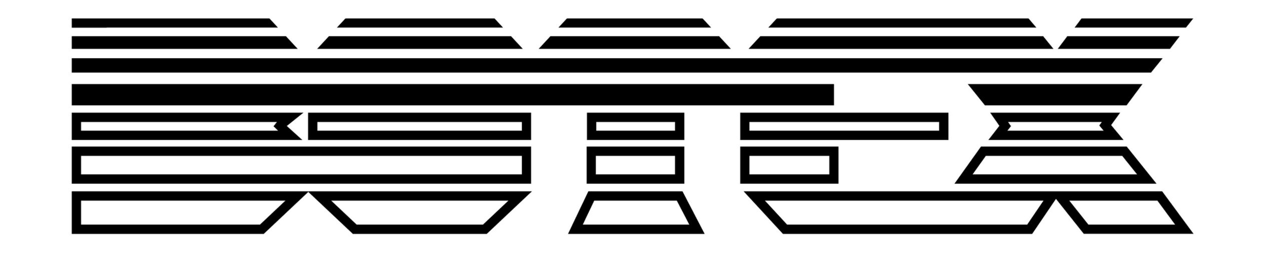
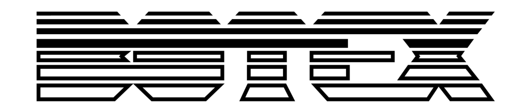


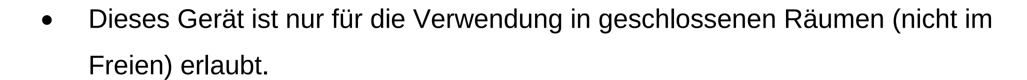
Bedienungsanleitung

Dr-Pro



Inhaltsverzeichnis

1. Sicherheitshinweise



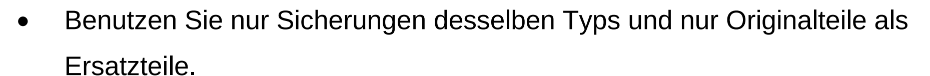
- Dieses Gerät ist nur für die Verwendung in geschlossenen Räumen (nicht im Freien) erlaubt.



- Es erlischt der Garantieanspruch, bei manuellen Veränderungen des Gerätes.



- Nur von ausgebildeten Fachkräften reparieren lassen.



- Benutzen Sie nur Sicherungen desselben Typs und nur Originalteile als Ersatzteile.
- Um Feuer und Stromschläge zu verhindern, schützen Sie das Gerät vor Regen und Feuchtigkeit.
- Ziehen Sie den Netzstecker, bevor Sie das Gehäuse öffnen.

1.1. Hinweise für den sicheren und einwandfreien Gebrauch

Vorsicht bei Hitze und extremen Temperaturen!
Stellen Sie das Gerät an einem Ort auf, wo es keinen extremen Temperaturen, Feuchtigkeit oder Staub ausgesetzt ist. Betreiben Sie das Gerät nur in einer Umgebungstemperatur zwischen 0℃ (32℉) - 40℃ (104℉). Setzen Sie das Gerät nicht direkter Sonneneinstrahlung oder Wärmequellen aus.

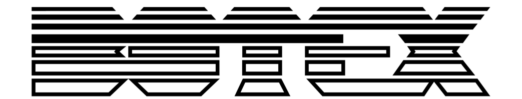
Schützen Sie das Gerät vor Feuchtigkeit, Wasser und Staub!
Das Gerät sollte nur an Orten aufgestellt werden, an denen keine hohe Luftfeuchtigkeit herrscht. Stellen Sie keine Flüssigkeiten auf oder in die Nähe des Systems.

Stellen Sie das Gerät immer auf festen Untergrund!
Stellen Sie das Gerät auf einen festen Untergrund, um Vibrationen zu vermeiden.

Benutzen Sie keine chemischen Mittel zur Reinigung!
Metallteile können mit einem feuchten Tuch gereinigt werden. Bevor Sie das Gerät säubern, ziehen Sie immer den Netzstecker!

Wenn das Gerät nicht richtig funktioniert!
Der Benutzer sollte nicht versuchen, das Gerät eigenständig zu warten. Alle Reparaturen und Servicearbeiten sollten von einem qualifizierten Techniker durchgeführt werden.

Gehen Sie sorgsam mit dem Netzkabel um!
Ziehen Sie niemals am Netzkabel, um das Gerät vom Strom zu trennen! Wenn Sie das Gerät über einen längeren Zeitraum nicht benutzen, ziehen Sie den Stecker des Netzkabels aus der Dose.



ACHTUNG!

Der Garantieanspruch erlischt, bei Schäden die durch Nichtbeachtung der Anleitung verursacht werden. Der Hersteller und Importeur übernimmt für Folgeschäden die daraus resultieren keinerlei Haftung. Nur ausgebildete und unterwiesene Fachkräfte dürfen den korrekten elektrischen Anschluss durchführen. Alle elektrischen und mechanischen Anschlüsse müssen entsprechend der europäischen Sicherheitsnormen montiert sein.

2. Beschreibung

Danke, dass sie sich für einen Botex Dr pro Rack entschieden haben. Der folgende Inhalt soll ihnen einen Überblick über Funktionen, Bedienung und Einsatz des Gerätes geben.

3. Vorteile

- 128 x 160 Zeichen Farb-LC-Display
- Bis zu 8 Speicherplätze mit individuellen Master Einstellungen, erlauben es dem Benutzer Szenen, Lauflichter und Shows zu zuordnen.
- Beinhaltet 5 Betriebsmodi: Manuelle Kontrolle, Real Time Trigger, SMPTE/Midi Time code Trigger, DMX Trigger und DMX Monitor.
- Über 5 Stunden Aufnahmezeit für ihre Show, und bis zu 4 mögliche Aufnahmemodi: Manuell, Auto, Semi Auto, Smart.
- Ermöglicht das Erstellen von Scenes, Chasers und die Fade sowie Hold Zeit für jeden Schritt des Chases anzupassen.
- Passwort Sperr Funktion
- Standard DMX 512 und DMX 1000K Kompatibel
- 3 Pol XLR DMX male/female Verbinder, SD Card Slot, USB Port, 3Pol SMPTE Port, 5Pol Midi Eingang .
- Externe potentialfreie Kontakte vorhanden
- Ist Updatefähig

4. Technische Daten

Bezeichnung	**Wert**
Stromeingang	DC9-12V, 500mA min.
Verbinder	3Pol XLR Verbinder für DMX in/out USB Port für den Anschluss an den PC 3Pol SMPTE Eingang, 5Pol Midi Eingang
LC Display	128 x 160 Zeichen
Unterstützte Protok.	Standard DMX 512 (1990) DMX 1000K (1M) Kompatibel
Gehäuse	Metall mit Pulverbeschichtung
Zertifikate	CE
Schutzklasse	IP20
Arbeitstemperatur	-10℃ bis +50℃
Lagertemperatur	-20℃ bis +70℃
Maße	482 x 78 x 44 mm
Gewicht	1,2kg

4.1. Bedienansicht



1. 128 x 160 Pixel Farbdisplay
   Zeigt die aktuellen Aktivitäten

2. SMPTE Anzeige
   Diese LED blinkt wenn eine lesbare SMPTE Zeit empfangen wird im SMPTE/MIDI Trigger Modus.

3. Midi Anzeige
   Diese LED blinkt wenn eine lesbare MIDI Zeit empfangen wird im SMPTE/MIDI Trigger Modus.

4. DMX Out Anzeige
   Diese LED blinkt wenn DMX Signal gesendet wird.

5. DMX IN Anzeige
   Diese LED blinkt wenn DMX Signal empfangen wird.

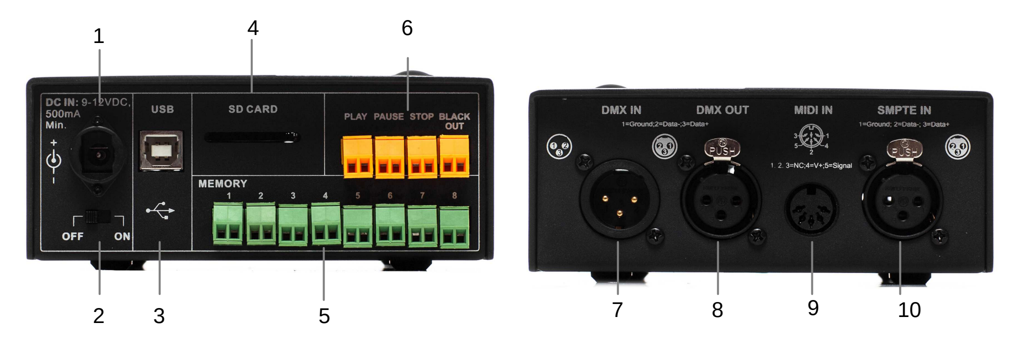
6. LINKS/RECHTS/HOCH/RUNTER/OK Knöpfe
   Wird benutzt um die Funktionen anzuwählen und zu bestätigen.

7. Memory 1~8 Knopf
   Wird benutzt um den Speicherplatz abzurufen und abzuspielen im Manual Mode.

8. PLAY/PAUSE/STOP Knöpfe
   Hier können sie im Manual Modus das Programm bedienen.

9. Black out Knopf
   Schaltet im Manual Modus das DMX Signal ab.

4.2. Linke Seite



1. DC In
   Hier wird das Netzteil mit DC9V~12V angeschlossen.

2. ON OFF Schalter
   Ein- bzw Ausschalter des Gerätes

3. USB Port
   Zur Verbindung mit dem PC für Program Updates, etc…

4. SD Card Port
   Hier kann eine SD Karte eingefügt werden um Daten darauf zu speichern.

5. Memory 1~8 Kontaktschleifen Punkt
   Hier können sie über potentialfreie Kontakte die Memorys 1 bis 8 anwählen.

6. PLAY/PAUSE/STOP/BLACKOUT Kontaktschleifen Punkt
   Hier können sie über potentialfreie Kontakte die PLAY/PAUSE/STOP/BLACKOUT Tasten anwählen.

7. DMX IN
   Hier können sie das externe DMX Signal einstecken

8. DMX Out
   Hier wird das DMX Signal zu den Geräten gesendet

9. Midi IN Port
   Eingang Mid Time

10. SMPTE IN Port
    Eingang SMPTE Time

5. Bedienung

5.1. Arbeitsmodus

Es gibt insgesamt 5 verschiedene Arbeitsmodi:

1. Manual Control
2. Real-Time Trigger
3. Time Code Trigger
4. External DMX Trigger
5. DMX Monitor

Um in das Menu zum Umstellen zu gelangen drücken und halten sie die OK Taste für min 2 Sekunden. Hier können sie nun mit den UP/DOWN Tasten den gewünschten Betriebsmodus einstellen.

5.2. Benutzereinstellungen

Um in das Menu mit den Benutzereinstellungen zu gelangen nutzen sie im ArbeitsModus Menü die UP/DOWN Tasten um SET & MODIFY auszuwählen. Drücken sie OK um dann anschließend das Passwort eingeben zu können (1668 zu drücken mit den Memory Tasten). Nun erscheint das Benutzereinstellungen Menü.

5.3. Menüpunkte

5.3.1. Record DMX

Mit dieser Funktion können sie DMX Daten aufnehmen. Benutzen sie diese Funktion um folgende Untermenüs zu erreichen:

Record a scene
Eine Szene kann direkt DMX Daten aufnehmen. Wenn sie das möchten wählen sie diese aus. Eine Szene ist in diesem Fall nur das im Moment anliegende und gegenwärtige Bild, also keine wechselnden DMX Daten. Bestätigen sie mit ENTER um in das Menü zu gelangen. Hier können sie mit den UP/DOWN Tasten den Namen auswählen und mit Enter einen neuen Namen eingeben. Wenn sie damit fertig sind wählen sie bitte mit den UP/DOWN Tasten Confirmation& Record und drücken anschließend ENTER. Die LED Anzeige blinkt 3 mal auf. Wenn sie das Menü beenden wollen wählen sie Finish&Return und drücken ENTER.

Record a show
Um das Menü Record a show zu erreichen nutzen sie die UP DOWN Tasten und bestätigen sie mit ENTER. In diesem Menü können sie den Namen wie oben beschrieben anpassen zusätzlich gibt es 4 verschiedene Aufnahme Modi:

1. Manuell
   In diesem Modus drücken sie bitte den START Knopf um die Aufnahme des DMX Signals zu starten und den STOP Knopf um die Aufnahme zu beenden.

2. Auto
   In diesem Modus beginnt der Recorder die Aufnahme wenn alle DMX Kanäle auf 0 stehen. So lange der Recorder DMX Daten ungleich 0 empfängt ist er im Standby Status und wartet auf den Start der Aufnahme. Sobald alle DMX Kanäle nach Start der Aufnahme erneut 0 sind stoppt die Aufnahme.

3. Semi Auto
   Im Semi Auto Modus passiert fast das gleiche, wie im Auto Modus, nur mit dem Unterschied, dass sie hier zusätzlich mit der Stop Taste die Aufnahme beenden können.

4. Smart
   Mit diesem Modus können sie einen perfekten Loop erzeugen, die Aufnahme wird mit Play gestartet und stoppt automatisch wieder wenn exakt die gleichen Werte, wie im ersten Frame ausgegeben werden.

Wenn sie damit fertig sind wählen sie Confirm & Record um in das Aufnahme Menü zu gelangen. Wählen sie Start Record um mit der Aufnahme zu beginnen. Der Recorder wird nun die Aufnahme beginnen oder zulassen entsprechend ihrem zuvor gewählten Aufnahme Modus. Wenn sie eine Aufnahme früher beenden wollen, drücken sie Stop& Return.

5.3.2. ADD A CHASE

In diesem Menü können sie Chases, also Lauflichter zusammenfügen aus einzelnen Szenen, die sie zuvor aufgenommen haben müssen.

1. Wählen sie ADD CHASE und bestätigen sie mit ENTER.
2. Mit den Funktionsknöpfen können sie wie gewohnt den Namen ändern.
3. Nach der Bezeichnung Cur-Step sehen sie xxx/yyy wobei xxx für den aktuellen Schritt steht und yyy für die Gesamtmenge der gespeicherten Schritte.
4. Unter der Bezeichnung Szene können sie die gewünschte Szene für den Schritt einstellen. Hier finden sie alle Szenen, die sie bereits gespeichert haben.
5. Stellen sie danach die Holdzeit und die Fadezeit ein indem sie jeweils nach der Bezeichnung ENTER drücken und den Wert mit den UPDOWN Tasten verändern. Zum Bestätigen drücken sie erneut ENTER.
6. Nachdem sie die Einstellungen vorgenommen haben drücken sie Confirm & Save
7. Nun steht nach CUR-STEP 002, wenn sie einen zweiten Schritt einfügen wollen können sie nun erneut wie oben beschrieben vorgehen.
8. Machen sie das so lange, bis sie alle gewünschten Schritte eingefügt haben.

Sie können jederzeit Schritte zurück gehen und wieder anderen Szenen zuordnen.
Verlassen sie das Menu wieder mit Finish & Return.

5.3.3. Chase editieren

Um einen Chase zu editieren gehen sie im Menü auf Edit Chase und bestätigen mit ENTER.

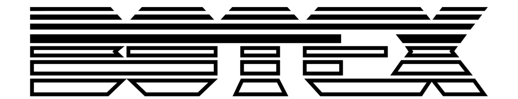
1. Wählen sie den zu editierenden Chase aus und drücken sie ENTER.
2. Hier können sie alle Parameter wieder abändern und editieren wie oben beim Erstellen des Chases beschrieben. Ein Chase kann maximal 200 Schritte haben.
3. Hier können sie auch Schritte einfügen und löschen.
4. Mit Confirm & Return verlassen und bestätigen sie das Menü.

5.3.4. Eine Szene Show oder Chase löschen

Um zu löschen gehen sie in das Menü Delete Scene oder Delete Show oder Delete Chase, je nachdem was sie löschen wollen. Nun bekommen sie alle gespeicherten Varianten aufgelistet. Wählen sie die zu löschende aus und bestätigen sie mit ENTER. Der Recorder fragt nochmals zur Bestätigung.

5.4. Ein Event antriggern

Wählen sie im Hauptmenü das Untermenü Trigger Event und bestätigen sie mit ENTER.
Es gibt 3 Trigger Methoden. Time Event, SMPTE/MTC Event und external DMX Trigger.



5.4.1. Time Event

Das Time Event ermöglicht eine automatische Programmabfuhr mit dem Optionen an einem Datum und wöchentlich. In diesem Fall wird ihr Event entsprechend der internen Uhr getriggert.

Wenn sie im Menü sind können sie folgende Dinge tun:

Add Weekly
Nutzen sie diese Funktion wenn sie ein wöchentlich widerkehrendes Event eingeben wollen. Bestätigen sie mit ENTER.
Im neuen Menü können sie jetzt die einzelnen Tage an denen das Event statt finden soll auswählen mit ENTER und die passende Uhrzeit.
In der nächsten Zeile können sie auswählen was gestartet werden soll an bereits gespeicherten Shows oder Szenen oder Chases. In der darauf folgenden Zeile können sie den Status eingeben Play oder Stop oder Pause. Wieder eine weitere Zeile später können sie auswählen was der Ausgang ausgeben soll mit Blackout oder normal.
Somit können sie eine Event erzeugen, dass jeden Tag von 8:00 Uhr bis 22:00Uhr läuft. Dazu würden sie zwei Events brauchen. Das Start Event und das Stop Event.

Add dately
Dieser Modus funktioniert im Grunde wie oben beschrieben, mit dem Unterschied, dass sie hier ein Start Datum und mit einem weiteren Stop Event ein Stop Datum eingeben können.

Edit dately/ Edit weekly
Hier können sie die Events, die sie gespeichert haben erneut aufrufen und editieren. Wählen sie jeweils dately oder weekly, je nachdem was sie ändern möchten. Sie können viele Events gleichzeitig betreiben um auch komplexe Zeitsteuerungen zu ermöglichen.

Achtung: Das dately event hat eine höhere Priorität als das weekly event. Um ein weekly event zu starten, nachdem ein dately event gelaufen ist, müssen sei ein No Memory Trigger einfügen um das Gerät zurück zu setzen.

Event löschen
Die Punkte Delete Dately und delete weekly sind jeweils mit ENTER zu bestätigen, je nachdem was sie löschen wollen. Sie bekommen dann eine Auflistung der entsprechenden Events und können mit ENTER und Bestätigung das gewünschte Event löschen.

Verlassen sie das Menü mit Finish & Return

5.4.2. SMPTE/MTC Trigger

Dieses Event wird extern turch Midi Timcode oder SMPTE Timcode getriggert.
Bestätigen sie das Menü mit ENTER.

Wählen sie Add SMPTE/MTC und bestätigen sie mit ENTER.
Hier können sie jetzt die Frame Rate zwischen 24, 25 und 30 einstellen
Triggerzeit, anzutriggernder Speicher.
Im Prinzip funktioniert dieser Modus wie auch zuvor die Datenmodi mit Start Pause oder Stop Event.

Mit Confirm&Save verlassen sie das Menü.

Unter dem Punkt EDIT Trigger können sie die Trigger nochmasl abändern wie zuvor beschrieben.
Unter dem Punkt DELETE können sie das Trigger Event wieder löschen wie zuvor beschrieben.



5.4.3. DMX Trigger

Hier können sie das Gerät per DMX fern steuern. Stellen sie im Menü die DMX Startadresse ein. Sie benötigen 3 Kanäle zur Steuerung:

Kanal	Wert
1	0 – 3 Memory 1 4 – 7 Memory 2 9 – 12 Memory 3 13 – 16 Memory 4 17 – 20 Memory 5 21 – 24 Memory 6 25 – 27 Memory 7 28 – 31 Memory 8 Über 31 wird der Speicher nicht gewechselt
2	0 – 79 Pause 80 – 159 Play 160 – 255 Stop
3	0 – 127 Normal Output 128 – 255 Blackout

Unter dem Punkt NO DMX IN können sie entscheiden, was passiert wenn das DMX Signal abbricht.

Unter dem Punkt No SMPTE/MTC IN können sie entscheiden was passieren soll, wenn kein MTC oder SMPTE Signal anliegt.

5.5. Assign Memory

Hier können sie ihre Programme den Memory Tasten auf der Front zuordnen.

1. Unter SELECT MEMORY können sie wählen welchen Platz sie bearbeiten wollen.
2. Unter Type können sie wählen ob der Memory eine Szene ein Chaser oder eine Show sein soll.
3. Nun können sie unter Assign das bereits gespeicherte Programm wählen.
4. Sie können noch eine gewünschte Fade Zeit eingeben
5. Verlassen sie das Menü mit Finish & Return

5.6. Datum und Zeit einstellen

Wählen sie das Menü Modify Clock um dort wie gewohnt Datum und Zeit einzustellen. Diese Zeit wird für das Triggern von Events benutzt.

5.7. Passwort ändern

Hier können sie das Passwort für den SET & MODIFY Modus ändern.

5.8. Data Backup

Hier können sie Daten vom Recorder auf die SD Card oder von der SD Card auf den Controller laden.
Hier sind die Funktionen beschrieben:

Scene → SD Card	Kopieren sie alle Daten der Szenen vom Recorder zur SD Card
Chase → SD Card	Kopieren sie alle Daten der Chases vom Recorder zur SD Card
Show → SD Card	Kopieren sie alle Daten der Shows vom Recorder zur SD Card
Memory → SD Card	Kopieren sie alle Daten der zugeordneten Memorys vom Recorder zur SD Card
Event → SD Card	Kopieren sie alle Daten der Event Trigger vom Recorder zur SD Card
Picture → SD Card	Kopieren sie alle Daten der Bilder vom Recorder zur SD Card
All → SD Card	Kopieren sie alle Daten vom Recorder zur SD Card
Chase → SD Card	Kopieren sie alle Daten der Chases vom Recorder zur SD Card

Alle Aktionen können nun auch umgekehrt auf den Recorder geladen werden von der SD Card.

Wenn sei den Recorder per USB an ihren PC anschließen finden sie eine Festplatte, in der sie die Daten auch direkt speichern oder umher laden könne.

Importeur:

B & K Braun GmbH

Industriestraße 1

D-76307 Karlsbad

www.bkbraun.com

info@bkbraun.com





